

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (1st, cet.ke- ed.). PT. Remaja Rosdakarya.
- Ari Listiyani, D., Suparman, T., & Padmawati. (2009). *Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V sd/mi*. Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Asep, Barus, C. S. A., & Sohilait, D. (2024). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI INDONESIA : SEBUAH Pendahuluan Kurikulum merdeka merupakan inovasi yang dicanangkan oleh pemerintah dalam. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 9, 200–213.
- Asrori, M., & Ali, M. (2019). *Psikologi remaja: perkembangan peserta didik*. Bumi Aksara.
- Atut, R., Patonah, S., & Agustini, F. (2023). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Pada Materi Siklus Air Kelas V Sdn Bugangan 01. *Indonesian Journal of Elementary ...*, 3(24), 263–274. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes/article/view/17148%0Ahttps://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes/article/download/17148/7494>
- BSKAP. (2022). Keputusan Kepala BSKAP No.008/H/KR/2022 Tahun 2022. *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan*, 021, 2. <http://bskap.kemdikbud.go.id>
- Cahya, K. L., & Bektiningsih, K. (2024). Development of Augmented Reality Based Flipbook Media on Natural Science Subject Matter of Ecosystems. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(11), 8436–8445. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i11.7630>
- Chaeruman, U. A. (2015). Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. *Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan*, December, 0–15. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14419.12329>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fatih, M., Khomaria, A., Aswitama, L. D., Latif, N. Al, & Hidayat, M. M. (2023). Flip Book Digital Berbasis Augmented Reality Materi Balok dan Kubus Siswa. Kelas. V SDN Sumberjo 01 Kabupaten. Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 7(3), 524–532.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigm of Independent Curriculum for Elementary Teacher School. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12, 236–243.

- Fuziani, I., Istianti, T., & Arifin, M. H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Radec dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran Keberagaman Budaya di SD Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8319–8326.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group*.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Indahsari, L., & Sumirat. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- Isa, S. F. P., & Rustini, T. (2023). Pengaruh Media Pada Pembelajaran Ips Di Sd. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 8(1), 24–29. <https://doi.org/10.15294/harmony.v8i1.63949>
- Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Khusna, M., Fatih, M., & Alfi, C. (2020). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Materi Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Siswa Kelas IV. *Jurnal Persada*, III(3), 176–181.
- Lahendra, A. (2013). URGENSI PEMAHAMAN PAKAIAN ADAT MADURA UNTUK Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Project Penguatan Profil Pancasila Demi Kelestarian Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2477–3077, 16–27.
- Lasmana, T. P., Permana, A. G., & Iqbal, M. (2021). *Pengenalan Pakaian Adat Di Indonesia Menggunakan Augmented Reality Introduction To Traditional Clothes in Indonesia Using Augmented Reality*. 7(3), 416–424.
- Munawaroh, I. (2021). Karakter Peserta Didik Sumber. *Modul Belajar Mandiri*, 45–64.
- Munir. (2015). *Multimedia : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. ALFABETA.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>

- Muzzamil, F., Fatimah, S., & Hasanah, R. (2021). Pengaruh Lingkungan Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *MURANGKALIH: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 1–20. <https://doi.org/10.35706/murangkalih.v2i02.5811>
- Nasution, S. (2013). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar dan mengajar*. Bumi Aksara.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Resawahita (ed.)). CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nuriyanto, M. Z., Astutik, S., & Nurdin, E. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Informasi Geografi Dasar Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 5(2), 144. <https://doi.org/10.19184/pgeo.v5i2.33208>
- Pribowo, S. F. P. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 1–12. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/download/1355/1153>
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, N. F. (2020). Project Based Learning E-Module to Teach Straight-Motion Material for Prospective Physics Teachers. *Pendidikan Fisika*, 8(3), 223–235. <https://doi.org/10.26618/jpf.v8i3.3442>
- Purnomo, P. E. A., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21 Putri. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(11), 2001–2015.
- Ramadhania, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK* (Tristan Rokhmawan (ed.)). Lembaga Academic & Research Institute.
- Rivaldi, A., Feriawan, F. U., & Nur, M. (2023). Metode pengumpulan data melalui wawancara. *Sebuah Tinjauan Pustaka*, 1–89.
- Sa'diah, S., Ruhiat, Y., & Sholih, S. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Sekolah Dasar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 21–29. <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1489>
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Prenada Media. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=wiBQEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:3PR15cw_57AJ:scholar.google.com&ots=db5-3vWlZ3&sig=kiThF6tBVPpNdoSG9PKDM2AriO0

- Simarmata, J., & Mujiarto. (2019). *Multimedia Pembelajaran*. ALFABETA.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D)*. ALFABETA.
- Susilaningsih, E., & Limbong, L. S. (2008). ILMU PENGETAHUAN SOSIAL 5 Untuk SD/MI Kelas 5. In *ILMU PENGETAHUAN SOSIAL 5 Untuk SD/MI Kelas 5*.
- Taufik, A. (2019). ANALISIS KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK. *El-Ghiroh*, XVI(01), 1–13.